

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
ESCUELA DE POSGRADO



**Programa de actividades multimedia basado en Educaplay para la
comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de educación
primaria**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

AUTORES

Cinthia Carol Cubas Zamora

Margarita Isabel Lluncor Sandoval

ASESOR

Ricardo Chaname Chira

<https://orcid.org/0000-0001-6410-5192>

Chiclayo, 2024

**Programa de actividades multimedia basado en Educaplay para la
comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de
educación primaria**

PRESENTADA POR

Cinthia Carol Cubas Zamora

Margarita Isabel Lluncor Sandoval

A la Escuela de Posgrado de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el grado académico de

**MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE
LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

APROBADO POR

Fiorela Anai Fernandez Otoyá

PRESIDENTE

Katherine Carbajal Cornejo

SECRETARIA

Ricardo Chaname Chira

VOCAL

DEDICATORIA

A nuestro padre celestial por darnos el don de la vida, salud, sabiduría para lograr cada meta propuesta. A nuestros padres por su apoyo incondicional y amor infinito y a todas las personas que de alguna manera colaboraron con sus conocimientos y afecto para concluir nuestro trabajo.

Las autoras

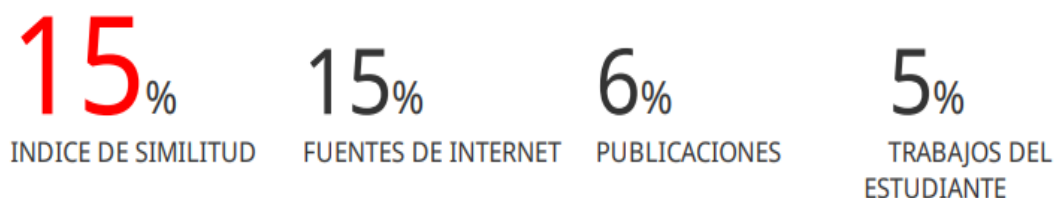
AGRADECIMIENTO

Estamos profundamente agradecidas con Dios por iluminar cada día nuestra mente, también damos gracias a todas las personas involucradas que hicieron posible el desarrollo y la culminación de nuestro trabajo de investigación, a los estudiantes por su excelente participación y a nuestros maestros por su estupenda guía, quienes direccionaron nuestros conocimientos hacia un gran resultado.

Las autoras

Programa de actividades multimedia basado en Educaplay para la comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	5%
2	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Caribbean University Trabajo del estudiante	1%
6	fdocuments.es Fuente de Internet	1%
7	issuu.com Fuente de Internet	<1%
8	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	<1%

ÍNDICE

Resumen.....	6
Abstract	7
Introducción	8
Revisión de literatura	9
Materiales y métodos	24
Resultados y discusión	28
Conclusiones	40
Recomendaciones.....	41
REFERENCIAS	42

Resumen

La innovación tecnológica resulta ser fascinante para los estudiantes en nuestro tiempo. Por ello, esta investigación tuvo como propósito Implementar el programa de actividades multimedia basada en EDUCAPLAY para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria. La investigación correspondió a la ruta cuantitativa en su tipo cuasi experimental con diseño de un solo grupo antes y después en una muestra de 27 niños y niñas a quienes respondieron un cuestionario en el pretest evidenciando que la mayor parte se encontraron en el nivel proceso e inicio con dificultades para reconocer información expresa del texto, latente y tener una opinión frente a los textos que lee. Por cuanto se diseñó el programa con diez actividades multimedia basado en EDUCAPLAY, que en su conjunto desarrollaron las capacidades comprensivas. El post test reflejó que un mayor número de educandos se encontraban en el nivel destacado y logrado mostrando mejoradas las habilidades comprensivas; evidenciando significatividad mediante la prueba de muestras emparejadas, donde Sig. = 0,000; indicando que hay una gran diferencia en aplicar el programa de actividades en el progreso de los educandos con respecto a su comprensión lectora.

Palabras clave: programa, actividades multimedia, educaplay comprensión lectora.

Abstract

Technological innovation turns out to be fascinating for students in our time, since the purpose of this research was to implement the multimedia activity program based on EDUCAPLAY to improve reading comprehension in students in the fourth grade of Primary Education. The research corresponded to the quantitative route in its quasi-experimental type with a single group design before and after in a sample of 27 boys and girls to whom they answered a questionnaire in the pretest, showing that the majority were found at the process and beginning level. with difficulties in recognizing express, latent information from the text and having an opinion about the texts they read. Because the program was designed with ten multimedia activities based on EDUCAPLAY, which together developed comprehensive skills. The post-test reflected that a greater number of students were at the outstanding and achieved level, showing improved comprehensive skills; evidencing significance through the paired samples test, where Sig. = 0.000; indicating that there is a big difference in applying the activity program in the progress of the students with respect to their reading comprehension.

Keywords: program, multimedia activities, educaplay reading comprehension.

Introducción

Actualmente, en las escuelas de educación básica regular se han ido implementando las TIC como parte fundamental en la práctica pedagógica, para mejorar las estrategias y técnicas empleadas por los docentes y estudiantes en sus prácticas cotidianas donde deben desarrollar las capacidades de leer, comprender y escribir un texto.

En Colombia, Murillo (2021) sostuvo que la competencia de lectura tiene su desarrollo de modo progresivo en los procesos escolares por cuenta en la medición que ejecutó el 67% evidencio dificultades para comprender textos.

En un estudio de la Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes (UMC, 2016) se encontró como problemática un bajo nivel de comprensión lectora con el 10,4% (Nivel Pre inicio);32,2 % (Nivel Inicio); 35,5 (Nivel Proceso) y solamente el 21,9 % (Nivel Satisfactorio), siendo estos resultados obtenidos de los estudiantes del 4° grado de Educación Primaria - Región Lambayeque en la ECE 2016; asimismo no es ajena la I.E. N°10132 “Jesús Divino Maestro” con 15,8% (Nivel Pre inicio);34,7 % (Nivel Inicio); 24,8 (Nivel Proceso) y solamente el 24,8 % (Nivel Satisfactorio) como consecuencia del desconocimiento de algunos docentes en cuanto al uso y manejo de estrategias adecuadas para lograr un alto nivel de comprensión lectora.

La presente investigación surgió debido a la problemática anteriormente expuesta teniendo como hipótesis: Si se implementa un programa de actividades multimedia basados en EDUCAPLAY entonces se mejora significativamente los niveles de comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria I.E. N° 10171 N°10132 “Jesús Divino Maestro” Distrito de Mochumí.

Tuvimos como objetivo general la Implementación del programa de actividades multimedia basada en EDUCAPLAY para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria. Mediante este conjunto de actividades interactivas, se pretendió exponer y entender los beneficios positivos que trae consigo trabajar con herramientas TIC los procesos didácticos de la comprensión lectora buscando mejorar en los resultados ECE.

La importancia de las TIC en la práctica pedagógica es fundamental en el hábito a la lectura y en el progreso de la comprensión de textos, adonde el educando parte de sus saberes previos, disocia los conocimientos y los ejecuta en su día a día.

Revisión de literatura

Antecedentes

Se tuvo como precedentes en la investigación, trabajos realizados por estudiosos, en los programas de postgrado, referentes a las variables de estudio.

Serpa (2021) analizó de qué manera en que contribuye la aplicación del soporte tecnológico Educaplay en el proceso de comprensión lectora en Panamá para lo cual empleó la ruta metodológica mixta con diseño descriptivo y con instrumentos como lista de chequeo, encuesta, entrevista y prueba diagnóstica, cuyos resultados mostraron dificultades para comprender textos que leen en un 70% , por tal motivo se planeó e implementó con actividades de aprendizaje la plataforma Educaplay para la mejora de la comprensión lectora evaluando el impacto de la propuesta mejorado las capacidades comprensivas de los estudiantes observados. Esta investigación se relaciona con el presente debido que las dos buscan la mejora de la comprensión lectora mediante el mismo soporte instrumental.

Moscoso-Sánchez (2021) analizó la influencia de la plataforma Educaplay mediante la gamificación y aprendizaje basado en retos en la comprensión de textos desde una metodología de la investigación acción desde la innovación educativa, los resultados muestran en el pre test que los estudiantes tuvieron dificultades en comprensión de textos en un 69%; por cuanto se implementó la plataforma manera flexible para la práctica pedagógica en que la familia se involucra para apoyar al estudiante mejorando la comprensión de textos en los estudiantes; en el post test los estudiantes demostraron tener capacidades de comprensión en un 55%, concluyendo que el proceso de los aprendizajes basado en retos acompañados de herramientas TIC fortalecen la comprensión de textos, requiriendo de esfuerzo para hacer sostenible el acceso a la conectividad en la zona rural. La investigación tiene similitud con el presente estudio debido que ambas tienen el mismo objetivo la mejorar las habilidades comprensivas de los educandos.

Hernández et al., (2022) analizaron el refuerzo de la comprensión de textos por medio de la plataforma Educaplay en estudiantes de Cartagena a partir de una metodología centrada en la investigación cualitativa en su tipo investigación acción social. El diagnóstico reveló que los estudiantes mostraron dificultades en el nivel literal (56,96%), nivel inferencial (70,84%) y crítico (75%); por tanto se planeó la implementación de la plataforma de apoyo que permite desarrollar estrategias orientadas al fortalecimiento de la comprensión de textos; en el examen

de salida los estudiantes mostraron desarrolladas su capacidades comprensivas de modo general en un 66% , concluyéndose que los estudiantes mejoraron sus capacidades comprensivas para reconocer información cual fuere su naturaleza empleando la plataforma Educaplay y el ordenador ; asimismo la plataforma se constituye en una herramienta que se utiliza para la generación de actividades dinámicas, atractivas motivantes para brindar al estudiante la oportunidad de mejorar sus capacidades cognitivas y favorecer el aprendizaje significativo desarrollando su pensamiento reflexivo, crítico y analítico. La investigación aporta procesos que se desarrollan mediante la plataforma virtual empleada situación que en la presente de igual modo se buscará mejorar la comprensión de textos empleando el soporte virtual.

Agudelo-Díaz (2023) propuso la influencia de la herramienta Educaplay como generadora de estrategias didácticas para fortalecer la comprensión de textos en los niveles literal e inferencial desde una metodología cuantitativa, descriptiva en su forma de producto factible en una pequeña población compuesta por 38 educandos empleándose un cuestionario y una encuesta para recoger información; el diagnóstico evidenció dificultades en el grupo para reconocer información expresa en un 52,63% y latente del texto en el 59,87% por cuanto se planeó una propuesta innovadora y sólida que lleve consigo la generación de estrategias para la práctica de la comprensión de textos mediadas con herramientas TIC como parte de la solución a la necesidad de fortalecer las habilidades comprensivas en el grupo observado planeándose una secuencia de procesos didácticos divertida y novedosa que facilite la interacción y por ende, la mejora de la capacidad comprensiva. La investigación ofrece alternativas que dan fuerza a la combinación de TIC en el ambiente del aula como es el caso de la herramienta Educaplay que se constituye en una posibilidad para que el aprendiz se integre y se motive para aprender mediante la interacción, situación que la presente investigación persigue.

Murillo et al., (2021) buscaron implementar la plataforma Educaplay mediante actividades para fortalecer la comprensión lectora en Colombia desde una metodología socio-crítico mixta cuali-cuantitativo en una muestra por conveniencia de 15 estudiantes a quienes se les aplicó una prueba estandarizada para recoger la información de comprensión de textos. Los resultados en la fase diagnóstico el grupo mostró dificultades en un 70% para reconocer información textual en las capacidades de proyección, inferencia e interpretación textual, por lo que se planeó actividades motivantes con una secuencia didáctica en la plataforma para desarrollarse de modo interactivo que se organizó en cinco unidades de trabajo con actividades

de juegos acompañadas de videos y lecturas diversas; concluyendo que la implementación de la plataforma optimizó la comprensión de textos de los educandos evidenciado en los resultados finales donde el 80% mostró una alta capacidad lectora proyectiva, interpretativa e inferencial; concluyéndose que la implementación de la plataforma resultó motivante y provechoso, muy útiles en el proceso lector de los educandos. Este estudio aporta una práctica pedagógica digital que se relaciona directamente con el presente estudio teniendo en cuenta que las dos persiguen el mismo objetivo que es el mejoramiento de las capacidades comprensivas.

Caicedo-Rivas y Suarez (2022) propusieron una estrategia pedagógica mediada con Educaplay para mejorar la comprensión lectora crítica desde una metodología cualitativa donde participaron 26 escolares de 5° grado del nivel primaria; en quienes se reconstruyó la realidad mediante un diagnóstico, reconociendo situaciones desfavorables para brindar opiniones sobre el texto leído por cuanto, se planeó implementar una estrategia con pensamiento computacional en Educaplay como herramienta tecnológica a partir de una secuencia de actividades planificadas didácticamente interactivas con texto diversos. Al final de la investigación los resultados mostraron capacidad buena en comprensión crítica llegando a utilizar la plataforma de modo excelente, lo que permitió la reflexión de la práctica pedagógica en los docentes en el aula llevando a tener la necesidad de planificar actividades empleando Educaplay para la mejora de los procesos de lectura crítica. La investigación aporta una secuencia didáctica motivadora para que los niños y niñas amplíen su capacidad crítica de los textos que leen situación que se asemeja en parte con la presente investigación debido que en esta se aborda tres niveles de lectura que incluye al nivel crítico.

Fernández (2020) analizó la repercusión del uso de la herramienta Educaplay para la mejora de los niveles de comprensión de textos en estudiantes de la Victoria desde una metodología cuantitativa cuasi experimental con diseño pre y post test con dos grupos (32 grupo experimental y 30 grupo control) empleándose los instrumentos de evaluación de comprensión lectora y lista de cotejo. En la evaluación de entrada los dos grupos mostraron un bajo rendimiento en comprensión lectora; por lo que se diseñó e implementó con actividades mediadas por Educaplay en el grupo de trabajo; en la evaluación de salida el grupo experimental mostró resultados significativos frente al grupo de control que mantuvo sus dificultades, concluyendo que las tareas implementadas en Educaplay contribuyó a mejorar la comprensión de textos. La investigación aporta una planificación novedosa y motivadora para que los niños y niñas logren aprender los textos que leen de una manera atractiva y divertida.

Ventura (2022) analizó el impacto de las tareas de Educaplay para potenciar las competencias de lectura en los tres niveles en educandos de sexto grado, desde una metodología cuantitativa con diseño pre experimental en 24 educandos quienes respondieron un conjunto de preguntas de comprensión de textos para recoger la información. Después de aplicar las actividades el 62,5% de los niños mostraron sus capacidades desarrolladas en el nivel de logro esperado, concluyéndose que el programa organizado con 12 actividades facilitó el progreso de las habilidades para comprender textos. La investigación aporta un trabajo centrado en la organización de tareas en la plataforma para la mejora de la comprensión de textos situación similar se persigue en la presente investigación.

Base teórica conceptual

Teoría del Conectivismo

El conectivismo según Marcillo y Nacevilla (2021) (como cita en Siemens, 2004) sostienen que esta teoría es la integración de principios de constructos actuales como complejidad, caos, redes y auto organización sosteniendo que los aprendizajes se construyen en ambientes difusos, cambiantes, inciertos, que no dependen del control de las personas. En este sentido los aprendizajes están fuera de las personas.

En el contexto actual del aprendizaje las nuevas formas de aprender han superado las tradicionales de tiza o plumón con pizarra donde el docente era el centro de atención; más por el contrario los recursos que median pueden ser procesador, Tablet, celular entre otros, que se da en espacios y formas conectados por internet, donde el estudiante puede desarrollar sus aprendizajes de manera ubicua sin la presencia del docente.

Los estudiantes en este contexto tecnológico y virtual trabajan de manera interactiva en las redes desarrollando sus habilidades comprensivas a partir de lo relevante o irrelevante que resulte la información a quienes se enfrentan en el procesador; situación que le permitirá aprender de manera fluida y fácil construyendo sus aprendizajes de los textos que les proporciona la plataforma con quien interactúan.

El creador de la teoría sostuvo que los principios son: el aprendizaje como proceso de conexionar nodos relacionados de información formando redes de conocimientos que los estudiantes pueden diferenciar lo relevante de lo irrelevante como principio de comprensión. Otro principio es que los aprendizajes residen en dispositivos no humanos, así por ejemplo en la nube que tiene modos distintos de adquisición de los aprendizajes que cualquier ser humano puede adquirirlo basta que tenga internet pudiendo reforzar los aprendizajes de manera autónoma.

Otro principio es que el conocimiento en estas redes o nubes se actualiza de manera cotidiana, donde es el docente quien toma las decisiones para continuar sus procesos de aprendizaje. Las acciones de seleccionar información para aprender con la información que recibe forman parte de la realidad y contexto cambiante en que se mueve el mundo de hoy con el principio de incertidumbre que lo engloba todo. Lo que quiere decir que las decisiones que tomamos ahora pueden ser correctas o erradas para mañana debido a las alteraciones cambiantes de los entornos informativos.

Esta teoría aporta al estudio un mundo fascinante, motivante e innovador para los aprendizajes de los estudiantes debido que no hay nada estable, todo cambia y los docentes deben estar preparados para saber manejarse dentro de este contexto cambiante de información.

Teoría sociocultural

Para Gonzales (2019) la teoría sociocultural de Vygotsky propone las zonas de desarrollo del ser humano como inicio de una experiencia social que queda controlado por el estudiante de modo independiente, diferenciándose lo que puede o no puede hacer con ayuda del docente, para ello la interacción social es determinante para desarrollar los procesos cognitivos en el plano social y luego individual; esto es en los procesos inter-psicológico e intra psicológico. Esto es que cada persona a partir del lenguaje interactivo y social, construye su pensamiento y procesos mentales superiores como aprendizaje, pensamiento racional, memoria intencional, atención voluntaria, memoria intencional y planificación.

Para esta teoría el aprendizaje se constituye en una transformación social y cognitiva que sucede en un contexto de cooperación, esto es participado con otras personas haciendo uso de instrumentos culturales con determinadas actividades orientadas hacia un propósito. Por ello en la interacción los estudiantes pueden utilizar diversos recursos como procesadores, Tablet, móviles, entre otros que con el tiempo se aprende a operar sin apoyo de otros.

La teoría aporta a la investigación espacios de interacción de personas que cumplen funciones diferentes y apoyan al progreso de los desempeños de los educandos. Tal es así que mediante la plataforma Educaplay se planifican las actividades por parte de los maestros que hacen de tutores en la interacción docente – estudiante, disponiendo y generando condiciones para la intervención dinámica de los educandos. Por otro lado, los alumnos participan activamente en el fascinante mundo de la plataforma interactuando para construir sus aprendizajes y desarrollando sus habilidades de comprensión literal, inferencial y crítica.

Teoría del aprendizaje significativo

Para Urday y Derondele (2022) (como se cita en Ausubel, 2002) el aprendizaje significativo implica aquello que ha construido y le sirve al estudiante para aplicarlo a otro contexto y seguir aprendiendo. Para un aprendizaje sea significativo debe relacionarse con aprendizajes previos situación que resulta relevante debido que es posible que relacione sus conocimientos con los anteriores, sabiendo que cada persona es capaz de aprender de modo diferente por su unicidad en la estructura cognitiva.

Para el autor de la teoría el proceso asimilativo influye de tres modos: primero el anclaje selectivo de los recursos de aprendizaje que se transfieren como ideas subsistentes en la estructura cognitiva de la persona. Segundo, las ideas nuevas y las ideas preexistentes son capaces de surgir un significado nuevo producto de la interacción de las dos. Tercero, el material se asimila en la memoria como nuevos significados emergentes con la correspondiente idea de anclaje. El nuevo significado se encuentra de modo natural compartiendo la estabilidad y con fuerza de disociabilidad como ideas más estables. Para los estudiantes es básico relacionar de modo sustancial y no arbitrario los aprendizajes fundamentales con los nuevos para que puedan tener un anclaje más seguro y estable, solo así se hablará de fortalecimiento de los aprendizajes y del conocimiento.

La teoría aporta constructos sustanciales para el estudio debido que si se utiliza recursos fascinantes, motivantes e innovadores como son las actividades con Educaplay los estudiantes estarán motivados y tendrán la disposición de aprender de manera autónoma relacionado los saberes nuevos con los saberes que ya tenía en su estructura cognitiva que le servirán para aplicarlo a nuevas situaciones del contexto y le permitirán seguir aprendiendo en el futuro.

Modelos ascendente y descendente

Para Cáceres y Gutierrez (2019) los modelos ascendente y descendente son dos habilidades que se contraponen y a la vez se complementan. El modelo ascendente parte de un pilar fundamental que es la decodificación, concediéndole mayor relevancia al texto que al lector; por cuanto los procesos se inician en las letras, palabras, frases y texto, esto es de lo simple a lo complejo. Con este modelo el lector primero aprende desde lo más simple hasta el texto y su significado que es lo más complejo.

El modelo descendente considera que la lectura da importancia relevante al lector antes que al texto por cuanto es la estrategia del lector quien ayuda a construir el significado. El método es el analítico pues sirve de guía para alcanzar la construcción y significación del texto

empleando los procesos inferenciales superiores. Por ello en este enfoque el texto se construye a partir del lector con sus experiencias y conocimientos previos que le sirven para construir la representación.

Plataforma

Son softwares que trabajan con internet que se emplea para el desarrollo de módulos o cursos que mejora la relación del docente con el estudiante al desarrollar el aprendizaje grupal o personal. Hoy en día existen tenemos plataformas online que hacen menos pesado el que hacer pedagógico; estas facilitan los momentos pedagógicos mediante una formación presente, semipresencial o a distancia, la idea siempre está presente en la búsqueda de buenos resultados.

Los cambios de modalidad han permitido modificar la actividad en el aula de clases pues se ha modificado las funciones que ejecutaban docentes y estudiantes. Estos pueden ser ordenadores de aula, softwares, smartphones, tablets, apps, portátiles, web, almacenes de información, entre otros. por ello el surgimiento de una educación centrada en el aprendiz.

Por un lado, las plataformas educativas tienen como función mantener programas informáticos, cuyo objetivo radica en la construcción de nuevos conocimientos que se ubican en redes. A estas se les llama también plataformas de gestión para el aprendizaje con servidores en línea que tienen l función de autorizar, elaborar, gestionar, controlar y repartir operaciones en la virtualidad para dar soporte a la actividad pedagógica.

En esta línea la implementación de Educaplay en el espacio escolar trae consigo un enfoque innovador del quehacer pedagógico porque permite diseñar las actividades con estrategias innovadores y fascinantes acorde a las demandas de herramientas de gestión de TIC que permiten que los niños y niñas logren elevar su comprensión de textos, así como la planificación de la labor escolar en línea pues ofrece grandes ventajas para el desarrollo de los estudiantes.

Educaplay

La plataforma Educaplay se utiliza para la generación y aplicación de actividades educativas. Se caracteriza por ser participativo e interactivo en que los usuarios tienen el beneficio de las labores que se proponen en la plataforma para los usuarios que integren el grupo, Educaplay (2019). Esta plataforma tiene el propósito de generar comunidades de usuarios que tengan interés por enseñan y aprender de modo divertido, para que los profesionales de educación instalen sus espacios educativos llevando a otro nivel las

participaciones de los educandos del aula de clase. Esta no es una plataforma limitada a la docencia, sino que cualquier persona que requiera jugar y aprender puede ingresar (Educaplay, 2019).

Las ventajas que proporciona Educaplay es que emplea actividades multimedia que son compatibles con otras plataformas como Moodle, Chamilo, Litmos, saba, Elysa, Blackboard, google classroom. Los procesos de la plataforma son dinámicos e interactivos posibilitando formas de interactuar con los textos que se presentan y fortalecen los procesos comprensivos mediante diversos tipos de textos que resultan fascinantes para los lectores. Es necesario que cuando se trata de un grupo de estudiantes para ejecutar un proyecto de este tipo se hace necesario contar con los recursos como internet, computadoras, pluggins para el desarrollo de actividades y a esto se agrega una sala de informática institucional.

Las desventajas de la plataforma es que a veces se torna lenta y no tiene herramientas ni facilidades de ingreso dado que el recurso informático se limita a 40 personas dependiendo entonces de la interfaz.

Actividades de la plataforma Educaplay

Las actividades que se trabajan en la plataforma que han sido seleccionadas en Educaplay (2018) para efectos de programa son las siguientes.

a) Las adivinanzas conceptos de la realidad que el estudiante descubre a partir de pistas que se le entrega como acertijo. En la plataforma cada vez que solicites pistas el valor calificativo disminuye, por ello se busca detectar la palabra correspondiente con la menor cantidad de indicios, sabiendo que el número de intentos es limitado. Las pistas pueden ser sonidos o textuales o van al lado de la figura sin concluir. Adivinar en este juego se constituye en una forma divertida donde los niños y niñas activan sus saberes previos mediante imágenes, audios o ideas.

b) Los crucigramas. Es una actividad divertida donde el estudiante completa casilleros teniendo en cuenta que las palabras deben coincidir con ellos. Para ejecutar esta tarea se debe presionar con el mouse en los casilleros de las palabras para que aparezca el concepto de la palabra que se presenta en tres formas: como sonido, imagen o escrito. Esta tarea se presenta de modo vertical u horizontal que se anotan a la derecha o izquierda, o bien de arriba hacia abajo. Si no alcanzas a hacerlo puedes solicitar apoyo de pistas teniendo en cuenta que cuando pides ayuda se disminuye puntos. Cuando concluyes presionas en CORREGIR para observar tus errores y puntaje, Educaplay (2018).

c) Sopa de letras: Esta tarea nos invita encontrar palabras escondidas, su objetivo es que los alumnos manejen las nuevas palabras aprendidas.

d) Completar los textos Actividades: En esta tarea los alumnos deben completar los espacios vacíos con palabras para darle sentido a un párrafo u oración. Refuerza los conceptos trabajados.

e) Diálogo: Es una actividad que requiere tener una escucha activa entre dos o más estudiantes. Se puede eliminar los audios para que el estudiante adquiera la posibilidad de tener el papel de personaje.

Esta actividad es flexible, ya que la podemos adaptar a la problemática que se desee desarrollar con los estudiantes.

f) Dictados: es una actividad en que se escribe teniendo en cuenta el criterio de exactitud el discurso que nos indican. Es necesario conocer detalles y signos de puntuación, interrogación, puntos, entre otros al momento del dictado. Al definir el dictado se debe tener en cuenta el criterio de corrección: sensible a acentos, mayúsculas, saltos en línea. Se puede solicitar el número de intentos para la corrección del dictado cuando los superas las acciones se bloquean y la tarea es como no concluida

g) Ordenar letras: Los estudiantes forman palabras ordenando correctamente las vocales y consonantes que se muestran, formando palabras o frases. Aquí afianzan su vocabulario.

h) Ordenar palabras: Es una actividad donde el estudiante tiene la oportunidad de organizar palabras que se presentan en desorden para que se forme frase o ideas. Trata en que el estudiante ponga en orden las palabras que están en desorden, para formar una frase o párrafo. Facilita la mejora de la redacción y el trabajo de escritura.

Por lo manifestado anteriormente, la plataforma “Educaplay” cuenta con una serie de actividades para mejorar la comprensión lectora mediante las distintas actividades interactivas. Actualmente el MINEDU sitúa en el currículo nacional (2017) la competencia número 28: “Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”. Esta competencia implica la combinación por parte del estudiante de las siguientes capacidades:

Comprensión lectora

Para la RAE (2021) la lectura se refiere a la comprensión del escrito en su significado; por lo que Ortiz y Peña (2019) sostuvieron que para que exista la comprensión se debe desarrollar procesos intelectuales y lingüísticos para facilitar el ingreso fluido del nuevo saber. Por lo que Martín y Gonzalez (2022) plantearon que es un proceso profundo de construcción de ideas o significados a partir de inferencias, conexiones, interpretaciones sobre la base de un

texto valiéndose de sus saberes previos apoyado con estrategias que le permitan elaborar representaciones cognitivas. Por otra parte, Molina et al., (2021) conceptuaron como un proceso que integra ideas y significados donde la persona que lee perciba el propósito del texto y lo valore como parte de su aprendizaje que adquiere en un momento determinado.

Pérez (2019) definió la lectura como proceso complejo e importante en la escuela debido que se utiliza en otras actividades de otras disciplinas del conocimiento. Por ello que es importante relacionar la lectura con el manejo de herramientas tecnológicas que generan actividades lúdicas, espacios para un desarrollo autónomo con base en los aprendizajes significativos. Por ello que González (2019) sostuvo que el uso de herramientas TIC en la práctica pedagógica el docente es quien tiene que abrir espacios y condiciones de trabajo para que los estudiantes desarrollen sus aprendizajes de manera autónoma dentro de un sistema interactivo donde el estudiante y docente adquieren roles nuevos que antes no tenían.

Etapas del proceso de la lectura

Avendaño (2020) como se cita en Solé (2001) planteó que la lectura presenta momentos para su desarrollo. El primer proceso se le conoce como antes de la lectura y está constituido por actividades de preparación afectiva, enunciación del propósito , luego las actividades durante la lectura que implica el uso de estrategias y herramientas para que el estudiante construya su aprendizaje en función de la comprensión del texto, esto es, elaboración de significados; el tercer proceso se constituye en la consolidación de la comprensión pues el estudiante debe usar los mecanismos de cognición para que generalice, transfiera y sintetice los significados aprendidos.

El proceso antes de la lectura

En esta fase se generan condiciones como la motivación de la lectura, los propósitos para leer, establecer afectividad con los otros, teniendo en cuenta que uno expone ideas, el otro, brinda sus ideas previas para una motivación personal. En esta fase se enriquece la dinámica de interactividad de los lectores con el texto, pues se formulan interrogantes, hipótesis, experiencias, necesidades, se transfiere objetivo de interés, Avendaño (2020).

El proceso durante la lectura

Al iniciar este proceso los estudiantes desarrollan una lectura global de reconocimiento de manera personal para estar familiarizados con la temática del texto, posteriormente, puede dar lectura en pares, grupos pequeños, para después intercambiar conocimientos y opiniones teniendo en cuenta los propósitos de la actividad de lectura, Avendaño (2020). En este proceso se trabaja los contenidos transversales, normas, valores; las funciones del texto que apoya a la actividad se tornan constante y sistemática.

Después de la lectura

Para efectos de la comprensión lectora, las dos primeras etapas tienden a generar ambientes dialógicos y socializados para la comprensión. En las actividades instrumentalizan al lenguaje que se transforma en herramienta para un desarrollo eficaz con carácter interpsicológico. En esta fase se pone de manifiesto el uso del vocabulario y la interacción entre pares, que se manifiesta en la elaboración de resúmenes, esquemas, comentarios, etc. En esta última parte la actividad se torna crítica, generalizador, metacognitivo, por lo que los aprendizajes se tornan intrapsicológico.

Niveles de comprensión lectora

La lectura para Ripoll (2020) presentó tres implicancias: primero tiene la consideración que leer es proceso dinámico, en el que el lector forja una representación del texto al interactuar con el mismo. Lo que significa el escrito no es copia del discurso del autor sino construcción donde intervienen creencias, experiencias y conceptos que el estudiante lector posee previamente a la interpretación textual. Segundo, leer se relaciona con los propósitos que se buscan que a su vez tiene variación con los resultados que tienen los lectores.

Comprensión literal

Este nivel consiste en reconocer información textual de manera expresa. El lector debe proyectarse un objetivo para retener y guardar información leída, de modo que le permita asumir más adelante operaciones complejas como deducir, inducir, extrapolar, relacionar, comparar. Para reconocer información en este nivel se puede formular interrogantes como ¿cuándo?, ¿dónde?, ¿con quién?, ¿qué pasará luego?, ¿Cómo terminará?, entre otros, Ventura (2022).

En este nivel, el docente debe apoyar a los estudiantes a que lean bien las instrucciones, los títulos, los demás paratextos, que determinen la idea principal, distingan la información significativa, accesoria, entre otras; otras actividades pueden ser reconocimiento significativo por la composición de las palabras como sufijos, prefijos, sinónimos, homófonas, antónimas, giros, lugares comunes, entre otros. Para Macay y Veliz (2019) las habilidades de este nivel corresponden a alcanzar una comprensión básica de reconocimiento de títulos, estructura, ideas principales y complementarias, reconocimiento de detalles, ordenamiento de palabras y frases, secuencia de hechos, enseñanzas, entre otras.

Comprensión inferencial

Este nivel corresponde al reconocimiento de información latente mediante el razonamiento que permite llenar vacíos de la lectura mediante las habilidades inferenciales o interpretativas, Fernández (2022). En este nivel se completa o añade hechos, información que une datos y habilidades llegando a elaborar conclusiones. Para Avendaño (2020) indicó que este nivel trabaja también con causas y efectos, integran ideas, se anticipa sucesos teniendo en cuenta las lecturas inconclusas, explicación de léxico metafórico, deducción de significados, extraer conclusiones, asocia ideas, inferir intenciones, Asimismo, el lector une la experiencia con el texto leído al ejecutar hipótesis y conjeturas realizando inferencias sobre detalles particulares, deduce significados, infiere ideas principales, usa información previa para descifrar mensajes ocultos.

Para Macay y Veliz (2019) la información latente refieren a causas, semejanzas, consecuencias, conclusiones en torno a rasgos de personajes, acciones que supone complejos procesos interpretativos que relacionan y suponen información a partir de sus vivencias y conocimiento del contexto.

Comprensión crítica

Para Fernández (2022) este nivel relaciona información para elaborar juicios, argumentar utilizando el vocabulario del autor, evidenciando mayor criticidad al brindar sus opiniones sobre el texto leído. Para evidenciar lo aprendido se puede hacer preguntas como: ¿qué valores nos trasmite el texto? ¿cómo actuarías tú?, ¿Por qué motivo el personaje actuó así?

Ventajas

La plataforma tiene múltiples ventajas según Fernández (2017) como que facilita descargar herramientas de manera rápida y tener acceso desde dispositivos de almacenamiento mediante buscadores de información. Facilita la creación de diferentes actividades multimedia en muchos idiomas con videos tutoriales que se puede manipular de manera fácil. Tiene mejorada las experiencias en navegación en web gracias a la tecnología HTML y al soporte e integración del desarrollo de las actividades. Asimismo, tiene incluidas los blogs y programas en el sistema de la aplicación. Presenta Moodle que para el uso solo basta con registrarse y se puede tener acceso gratuitamente. Complementa la propuesta del Currículo nacional con escolares que se desenvuelven en los entornos virtuales propuestos por TIC (Ministerio de Educación, 2016). Trae en su estructura aplicaciones de vivencias que pueden utilizarse en los procesos académicos de lectura y escritura de modo divertido, interactivo, dinámico y sistemático.

Desventajas

Para Fernández (2017) las desventajas radican más que todo en el paquete que descargas porque evitan modificar las actividades, no aprueba la calificación en LMS que le sirve de entorno. Asimismo, algunas actividades tienen limitaciones en el uso.

Programa de intervención

Concepto de programa

Es un término polisémico que tiene varios sentidos. Desde el punto de vista lato es una base que se encuentra a una determinada altura, o bien es aquello que sirve de soporte simbólico o físico. Si se le agrega el término virtual significa que está vinculado a lo que existe de modo simulado o aparente y no física. Mediante una organización de los significados anteriores podríamos indicar que la herramienta tecnológica es un sistema que utiliza y admite la realización de aplicaciones en un entorno determinado permitiendo a los que lo utilizan ingresar mediante internet (Zhizhingo et al., 2020)

Condiciones del programa

El programa se constituye en un plan que integra actividades, juegos y formas divertidas en que los estudiantes pueden trabajar de manera autónoma y alegre construyendo los aprendizajes. En esta medida es condición que los estudiantes que requieren utilizar las herramientas virtuales para la mejora de sus aprendizajes en un campo del conocimiento se

encuentran motivados y predispuestos para desarrollar procesos que le permitan empoderarse de herramientas tecnológicas para dicho fin (Gallego, 2020).

En esta lógica, es importante el dominio de las TIC en las áreas o campos del saber del currículo escolar teniendo en cuenta que el educando tiene la oportunidad de desenvolverse en los entornos virtuales. En estos espacios el estudiante se desenvuelve de modo interactivo y dinámico se puede sacar provecho ante las dificultades de la educación en el aspecto académico (Parra y Bustos, 2019).

En este sentido es fundamental la mediación pedagógica llevadas por TIC en que los estudiantes y docentes participan en ambientes virtuales para construir aprendizajes fuera de un aula de clase convencional teniendo en cuenta que enseñar no se concibe como transmisión de conocimientos; sino es la creación de condiciones y posibilidades para que el estudiante construya o produzca conocimiento. Por ello los docentes deben indagar explorando nuevas formas de enseñar a aprender a sus estudiantes para que logren aprendizajes cada con más calidad (Gallego, 2020).

Los recursos tecnológicos condicionan los aprendizajes en redes por cuanto el estudiante puede desarrollar sus aprendizajes en cualquier momento del día a partir de tareas que el docente propone de modo interactivo, comunicativo, cooperativo, en equipos, con autonomía (Novoa, 2019).

La plataforma Educaplay de acuerdo con Jurado (2022) promueve la generación e interacción de competencias en un ambiente de aprendizaje que tiene los rasgos de ser novedoso y que sirve de soporte para el trabajo de comprensión lectora. Hay que tener en cuenta que el sistema de complejidad se ejecuta de acuerdo a lo que se avanza en las actividades por cuanto la secuencia didáctica se adapta a las condiciones del estudiante en cuenta a sus años, grado de estudio y nivel de desarrollo cognitivo.

Fundamentos de un programa

Según la teoría del conocimiento se busca la mejora de la realidad desde la formación del hombre buscando siempre la calidad a partir de conocimiento innovadores, interactivos dentro de un mundo complejo en que las TIC tienen el dominio en los nuevos aprendizajes del siglo XXI. Por ello se toma como base el aporte teórico de Morin (2001) sobre los siete saberes necesarios para la educación del futuro que plantea que se tiene la necesidad de tener una comprensión del hombre desde una óptica multidimensional, esto es, como ser cultural, físico, psíquico, social e histórico. A partir de esto se busca un ser solucionador de la problemática del

entorno, un ser que desarrolle su capacidad comprensiva para que comprenda la condición humana y garantice los estados superiores como son los valores, moral, intelectualidad, la ética y la vivencia en este mundo planetario.

Desde el punto de vista filosófico se persigue la actuación acorde a los principios de la ética o actuar recto acorde a principios de normas morales para formar rectamente y con estrategias pertinentes, en caso del docente. Este actuar debe estar sustentado en los principios deontológicos y éticos para el beneficio del sujeto social, buscando siempre el ejercicio de una actuación en base a los valores de honestidad, solidaridad, respeto, tolerancia y bien común (Balaguer, 2020).

Desde una visión pedagógica, Tobón (2013) sustentó que el actuar docente tiene su base en la complejidad de acciones y dificultades que se ofrece a la carrera docente para una actuación formativa certera. Para Gutiérrez et al., (2020) consideraron que las competencias docentes que tiene que cumplir obedecen a una construcción de imagen de maestro con dominio de actitudes, desarrollo cognitivo disciplinar y procesos complejos que implica la enseñanza y aprendizaje de los discentes.

Por ello Saldaña (2020) sustentó que el docente debe guiar su actuación con procesos críticos y reflexivos para que lo lleven a regular y reorientar los aprendizajes hacia las metas previstas que es el aprendizaje de calidad.

Desde una visión tecnológica Hernández (2022) implicó que el estudiante debe utilizar, promovido desde la escuela, instrumentos virtuales que le sirvan de mediación para que desarrolle aprendizajes de calidad. Por ello todo estudiante espera que la formación que recibe esté a la vanguardia del conocimiento práctico como es el uso de plataformas virtuales en sus aprendizajes para que adquiera habilidades de búsqueda de información, selección de información, almacenamiento de información, tratamiento de información, difusión, creación de materiales virtuales, disfrute de programas, dominio de herramientas para que la formación sea innovadora e interactiva donde docente y estudiante adquieren nuevos roles en los entornos virtuales.

Asimismo, Educaplay se consolida como una plataforma de soporte al proceso educativo que se emplea para la generación de actividades formativas mediante redes que integra diferentes herramientas en una misma interfaz. Esta plataforma desde las habilidades comprensivas facilita el completamiento de textos, desarrollo de crucigramas, resolución y respuesta a preguntas, trabajo dialógico e interactivo, solucionar sortilegios, entre otros que en

su conjunto se convierte en un mundo fascinantes para el trabajo formativo del estudiante, (Tequia et al., 2023).

Materiales y métodos

Tipo y diseño de la investigación

Según Hernández (2014) el enfoque cuantitativo es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar” o eludir pasos. El orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se traza un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, y se extrae una serie de conclusiones respecto de la o las hipótesis.

Diseño

El diseño a aplicar en la investigación es cuasi experimental con aplicación de pretest y postest. Entendemos por diseños cuasi-experimentales cuando se cumplen las siguientes condiciones: Los sujetos no son asignados al azar a los grupos no emparejados; sino que dichos grupos ya estaban formados antes del experimento, son grupos intacto (la razón por la que surgen y la manera como se formaron fueron independientes o aparte del experimento)

Esquema del diseño:

G.E. = O1 X O2

G.E. Grupo de estudio o muestra de estudio, alumnos del 4to. Grado de educación Primaria.

O 1 Pretest o prueba de entrada sobre comprensión lectora aplicada a los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 10132 “Jesús Divino Maestro” del distrito de Mochumi

X Estímulo o diseño de las sesiones de Programa de actividades multimedia basado en EDUCAPLAY

O2 Postest o prueba de salida sobre comprensión lectora, después de aplicada en programa de actividades multimedia basado en el EDUCAPLAY en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 10132 “Jesús Divino Maestro” del distrito de Mochumi

Población, muestra y muestreo de estudio

La población estadística, también llamada universo o colectivo, es el conjunto de elementos de referencia sobre el que se realizan las observaciones.

Una población es un conjunto de todos los elementos que estamos estudiando, acerca de los cuales intentamos sacar conclusiones (Levin y Rubin, 1996).

La población lo constituyen 97 estudiantes del cuarto grado: “A”, “B”, “C” de educación primaria de la institución educativa N° 10132 “Jesús Divino Maestro” del distrito de Mochumi, los cuales presentan las siguientes características:

- Población mixta (varones y mujeres).
- Sus edades están comprendidas entre los 9 y 10 años.
- La mayoría residen en el área de influencia de la institución educativa.
- Son de condición socioeconómica media y baja.

Tabla 1

Estudiantes del cuarto Grado de educación Primaria de la institución educativa N° 10132 “Jesús Divino Maestro” del distrito de Mochumi

Sección	A	B	C
N° de niñas	17	18	14
N° de niños	18	17	13
TOTAL	35	35	27

Muestra

La muestra en palabras de Sampieri (2006), como se cita en Salas (2012), se define como un grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, etc., sobre el cual se habrán de recolectar los datos, sin que necesariamente sea representativo del universo o población que se estudia (p. 562).

Tabla 2

Muestra de estudio conformada por los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10132 “Jesús Divino Maestro” del distrito de Mochumi

Sección	C
N° de niñas	14
N° de niños	13
TOTAL	27

Muestreo

Criterios de inclusión y exclusión

Se incluyen todos los niños y niñas matriculados en cuarto grado de primaria.

Se excluyen los estudiantes que no están matriculados en cuarto grado, así como aquellos que por enfermedad no participaron del trabajo.

Método de muestreo

El muestreo fue no probabilístico, intencional. Se eligió a los estudiantes para participar del trabajo.

Métodos técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para obtener la información necesaria y con el propósito de comprobar las hipótesis planteadas y así mismo cumplir con los objetivos formulados, se utilizarán métodos, técnicas e instrumentos que permitirán recoger datos de acuerdo con el diseño propuesto. Así tenemos:

A. Método Deductivo

Este método inicia abarcando desde lo más grande hasta llegar a lo más pequeño permitiendo analizar el objeto de estudio desde un plano general para de esta manera llegar a lo particular.

B. Método Inductivo

El estudio permite empezar desde lo simple hacia lo complejo, instituir un principio general una vez que se ha realizado el estudio y análisis de hechos y fenómenos en lo particular,

este método será utilizado en el proyecto para que mediante el método científico tengamos resultados concretos.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas se definen como herramientas realizadas por los participantes y por el facilitador (maestro) con el propósito de hacer efectiva la evaluación de los aprendizajes.

A. Técnica de gabinete. Lo conformó:

- **El fichaje:** Se empleó con el fin de obtener datos esenciales de la investigación de diversas fuentes bibliográficas, los cuales ordenados, fueron utilizados para modelar el marco teórico.

B. Técnicas de campo.

- **Técnica de observación sistemática:** Con este recurso los maestros evalúan y recogen vital información sobre las competencias de los niños y niñas, en grupo clase o de manera individual.

- **Lista De Cotejo:** Consiste en evaluar un conjunto de indicadores visibles de las características o atributos relevantes en las tareas o evidencias realizados por los niños y niñas. Es una herramienta que nos permite evaluar como ingresan los alumnos a la I.E. también nos permite tomar decisiones adecuadas a su realidad.

- **Cuestionario:** Es una herramienta en la cual los niños y niñas dan respuesta a un conjunto de interrogantes. Se tuvo en cuenta la validación a nivel de contenido mediante la estrategia de juicio de expertos quienes dieron su opinión como favorable para ser aplicado al grupo y recoger la información. De igual modo se trabajó con una prueba piloto en un grupo de 20 estudiantes para determinar la confiabilidad evidenciando que los instrumentos son confiables con un índice de 0,907 en la prueba de Alfa de Cron Bach.

Técnicas de procesamiento de datos

- Obtención y recopilación de datos: tabulación, análisis e interpretación.
- Aplicación de instrumentos
- Procesamiento: tabulación de datos
- Análisis e interpretación de datos a través de la distribución de frecuencias.

Normas éticas

La ética aplicada a la investigación tiene en cuenta a la beneficencia, justicia y respeto por los que participan como principios universales que se obliga al cumplimiento. Por ello, se tuvo en cuenta el respeto a la autoría de otros investigadores por cuanto se utilizó las normas APA en su séptima edición para citar las fuentes. Asimismo, se tuvo en cuenta la privacidad de los alumnos que participaron. Hernández y Mendoza (2018), indicaron que el investigador no puede refutar las consecuencias de su estudio, así como la investigación no puede dañar ni perjudicar al ser humano; por cuanto la ciencia debe estar a favor del bien común y humanidad.

Resultados y discusión

En este acápite se fija los resultados alcanzados de la aplicación del cuestionario de comprensión de textos aplicado a los estudiantes observados.

Objetivo: Identificar el nivel de comprensión lectora a través del pretest en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la I.E N° 10132 “Jesús Divino Maestro” del distrito de Mochumi.

Tabla 3

Nivel de la comprensión lectora, pretest

Niveles	f	%
previo al inicio	0	0,00
Inicio	13	48,15
Proceso	14	51,85
Logrado	0	0,00
Destacado	0	0,00
Total	27	100

Nota: Resultados de la aplicación del cuestionario de comprensión lectora

Interpretación

La tabla 3 se observa que la mayoría de estudiantes se encuentra en el nivel proceso, representado con el 51,85%, seguido del nivel inicio con el 48,15% no habiendo ningún porcentaje en los niveles previo al inicio, logrado y destacado, lo que equivale decir que los alumnos y alumnas tienen problemas al identificar información expresa del texto que leen.

Tabla 4*Nivel de la dimensión literal, pretest*

Niveles	f	%
previo al inicio	4	14,81
Inicio	22	81,48
Proceso	1	3,70
Logrado	0	0,00
Destacado	0	0,00
Total	27	100

Nota: Resultados de la aplicación del cuestionario de comprensión lectora

Interpretación

En la tabla 4 se puede observar que el 81,48% de alumnos se encuentra en el nivel inicio, el 14,81% en inicio y solo el 3,7 en proceso, lo cual revela que los estudiantes están leyendo textos sin comprender su contenido y que se les hace muy complicado encontrar respuestas que se encuentran en el texto de manera explícita, es muy alarmante este porcentaje ya que el nivel literal es el más sencillo de desarrollar.

Tabla 5*Nivel de la dimensión inferencial, pretest*

Niveles	f	%
previo al inicio	0	0,00
Inicio	9	33,33
Proceso	9	33,33
Logrado	9	33,33
Destacado	0	0,00
Total	27	100

Nota: Resultados de la aplicación del cuestionario de comprensión lectora.

Interpretación

En la tabla 5 se puede observar que existe una distribución uniforme en los niveles inicio, proceso y logrado con 33,33% para cada uno respectivamente; mas no se encuentra ningún porcentaje en los niveles previo al inicio y destacado; lo que implica que la mayoría del grupo muestra dificultades por ubicarse en los niveles inicio y proceso, significando que los estudiantes muestran dificultades para predecir resultados, plantear conclusiones, entre otros; situación que el grupo necesita apoyo para poder desarrollar esta habilidad.

Tabla 6*Nivel de la dimensión crítica, pretest*

Niveles	f	%
Previo al inicio	1	3,70
Inicio	6	22,22
Proceso	12	44,44
Logrado	3	11,11
Destacado	5	18,52
Total	27	100

Nota: Resultados de la aplicación del cuestionario de comprensión lectora

Interpretación

En la tabla 6 se puede observar que el 44,44% de alumnos se ubicó en el nivel de proceso, el 22,22% en inicio, el 11,11% en logrado y el 18,52% en destacado; lo que significa que existen dificultades de una mayoría para comprender los textos, sin embargo existe un grupo significativo que no muestra habilidades de comprensión cuando lee un textos que leen ubicándose en los niveles logrado y destacado; situación que evidencian la necesidad de optimizar la calidad de enseñanza en la mayoría de estudiantes y manejar de estrategias para fomentar la emisión de un juicio crítico con los estudiantes.

Objetivo: Diseñar el programa de actividades multimedia basado en EDUCAPLAY para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 10132 “Jesús Divino Maestro” del distrito de Mochumi.

El programa se constituyó en un plan que integra actividades, juegos y formas divertidas en que los estudiantes pueden trabajar de manera autónoma y alegre construyendo los aprendizajes. Para ello fue importante el dominio de las TIC en el área de comunicación en la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna que se complementa con la competencia se desenvuelve en entornos virtuales. De este modo, el recurso tecnológico fue condicionante para aprendizajes en redes por cuanto el estudiante puede desarrollar sus aprendizajes a partir de tareas que el docente propone de modo interactivo, comunicativo, cooperativo, en equipos y con autonomía.

La plataforma Educaplay tuvo la particularidad de promover la generación e interacción de competencias en un ambiente de aprendizaje que tiene los rasgos de ser novedoso y que sirve

de soporte para el trabajo de comprensión lectora teniendo en cuenta que el sistema muestra complejidad de acuerdo a lo que se avanza en las actividades por cuanto la secuencia didáctica se adapta a las condiciones del estudiante en cuenta a sus años, grado de estudio y nivel de desarrollo cognitivo.

El programa se fundamenta a partir de la búsqueda de la calidad educativa, que desde la visión de la teoría de la complejidad se busca que los estudiantes participen en conocimiento innovadores, interactivos dentro de un mundo complejo en que las TIC tienen el dominio en los nuevos aprendizajes del siglo XXI. En este sentido, se busca tener una comprensión del hombre desde una óptica multidimensional, para brindar soluciones a la problemática del entorno; así mismo se busca un discente que desarrolle su capacidad comprensiva para que comprenda la condición humana y garantice los estados superiores como son los valores, moral, intelectualidad, la ética y la vivencia en este mundo planetario.

Desde el discurso pedagógico se buscó que el actuar docente tenga su base en la complejidad de acciones y dificultades que se ofrece a la carrera docente para una actuación formativa certera. Por ello es el docente quien debe guiar la actuación con procesos críticos y reflexivos para que lo lleven a regular y reorientar los aprendizajes hacia las metas previstas que es el aprendizaje de calidad. Asimismo, se busca que el estudiante reciba conocimientos prácticos como es el uso de plataformas virtuales en sus aprendizajes para que adquiera habilidades de búsqueda de información, selección de información, almacenamiento de información, tratamiento de información, difusión, creación de materiales virtuales, disfrute de programas, dominio de herramientas para que la formación sea innovadora e interactiva donde docente y estudiante adquieren nuevos roles en los entornos virtuales.

Objetivo: Implementar el programa de actividades multimedia basado en EDUCAPLAY para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 10132 “Jesús Divino Maestro” del distrito de Mochumi.

El programa denominado “La magia de leer” incluye un grupo de actividades multimedias basadas en Educaplay, los cuales a través de una planificación y ejecución y evaluación adecuada y significativa logro elevar el nivel de comprensión de textos.

La implementación del programa se organizó con secuencias didácticas teniendo como dominio la plataforma Educaplay. Por ello se diseñó 10 sesiones de aprendizaje orientados a la mejorar de la comprensión de textos. Las sesiones se basaron en las competencias y capacidades de leer diversos tipos de textos en su lengua materna, para ello se seleccionaron y trabajaron

con algunas estrategias de la plataforma Educaplay, que en su conjunto permitió desarrollar las capacidades comprensivas en los tres niveles de la comprensión de textos.

Objetivo: Evaluar a través del postest la eficacia del programa de actividades multimedia basado en EDUCAPLAY en la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 10132 “Jesús Divino Maestro” del distrito de Mochumi.

Tabla 7

Nivel de la comprensión de textos, postest

Niveles	f	%
previo al inicio	0	0,00
Inicio	0	0,00
Proceso	0	0,00
Logrado	9	33,33
Destacado	18	66,67
Total	27	100

Nota: Resultados de la aplicación del cuestionario de comprensión lectora

Interpretación

En la tabla 7 observamos que un gran número de estudiantes se encuentra en el nivel destacado representado con el 66,67%, seguido del nivel logrado con el 33,33% no habiendo ningún porcentaje en los niveles previo al inicio, inicio y proceso, lo que significa que los estudiantes tienen muestran mejoradas sus habilidades de comprensión de textos para reconocer información expresa, inferir información y adoptar un punto de vista frente al texto que leen.

Tabla 8

Nivel de dimensión literal, postest

Niveles	f	%
Previo al inicio	0	0,00
Inicio	0	0,00
Proceso	0	0,00
Logrado	20	74,07
Destacado	7	25,93
Total	27	100

Nota: Resultados de la aplicación del cuestionario de comprensión lectora

Interpretación

En la tabla 8 se puede percibir que un 74,07% de los educandos se encontraron en el nivel logrado, mientras que el 25,93% alcanzó el nivel destacado, no habiendo ningún porcentaje en los niveles previo al inicio, inicio y proceso; lo cual revela que están leyendo textos mostrando habilidades para reconocer el contenido y que se les facilita encontrar respuestas que se encuentran al leer el texto, situación que muestra tener desarrollado su comprensión lectora en el nivel literal.

Tabla 9

Nivel de la dimensión inferencial, postest

Niveles	F	%
Previo al inicio	0	0,00
Inicio	0	0,00
Proceso	0	0,00
Logrado	15	55,56
Destacado	12	44,44
Total	27	100

Nota: Resultados de la aplicación del cuestionario de comprensión lectora.

Interpretación

En la tabla 9 observamos que solo el 55,56% se situó en el nivel logrado, mientras que el 44,44% en el nivel destacado, no habiendo porcentaje alguno en los niveles previo al inicio, inicio y proceso; situación que permite mostrar que los estudiantes presentan habilidades para inferir, extraer conclusiones, deducir información del texto que leen.

Tabla 10

Nivel de la dimensión crítica, postest

Niveles	f	%
previo al inicio	0	0,00
Inicio	0	0,00
Proceso	1	3,70
Logrado	9	33,33
Destacado	17	62,96
Total	27	100

Nota: Resultados de la aplicación del cuestionario de comprensión lectora

Interpretación

En la tabla 10 se puede observar que un gran porcentaje de niños y niñas se encuentra en el nivel destacado con el 62,96%, el 33,33% se colocó en el nivel logrado, mientras que 31 3,7% en proceso; lo que permite indicar que los estudiantes muestran desarrolladas sus habilidades para tomar posesión frente al texto que leen y brindar su punto de vista crítico ante una situación.

Prueba de normalidad

Se aplica esta prueba para verificar la distribución de las variables y sus dimensiones con el objetivo de conocer que pruebas de medias se pueden aplicar.

Tabla 11

Pruebas de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Variable comprensión de textos (pretest)	,966	27	,493
Variable comprensión de textos (postest)	,926	27	,057

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors.

Prueba de hipótesis

H0: Existe distribución paramétrica (Sig1 y Sig2 > 0,05)

H1: No Existe distribución paramétrica (Sig1 o Sig2 < 0,05)

Interpretación

Se acepta H0, por lo que existe distribución paramétrica, por tal motivo se aplicó T de Student para comparar las diferencias de las medias pretest y postest para la variable comprensión de texto.

Objetivo: Determinar la significatividad de la aplicación del programa de actividades multimedia basado en EDUCAPLAY en la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 10132 “Jesús Divino Maestro” del distrito de Mochumi.

Prueba de hipótesis

H0: NO existe diferencia significativa (Sig. < 0,05)

H1: Existe diferencia significativa (Sig. > 0,05)

Interpretación

En la tabla 13 se tiene que el posttest tiene un incremento con respecto al pretest, lo cual es significativo, donde Sig. = 0,000. Quiere decir que existe una diferencia significativa en aplicar el programa de actividades multimedia basado en EDUCAPLAY en la mejoría de la comprensión de textos en los alumnos del cuarto grado de Educación Primaria de la N° 10132 “Jesús Divino Maestro” del distrito de Mochumi.

Discusión

Al identificar el nivel de comprensión lectora a través del pretest en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria se pudo observar que de modo general un gran número de alumnos se encontró en el nivel proceso, con el 51,85%, seguido del nivel inicio con el 48,15% lo que significa que los educandos tienen dificultades para identificar información expresa del texto que leen, similares fueron los resultados a nivel dimensional. Estos resultados confirman lo encontrado por Serpa (2021) quien al aplicar la evaluación diagnóstica se observó dificultades en el estudiante para comprender textos que lee en un 70%, por tal motivo se planeó e implementó con actividades de aprendizaje la plataforma Educaplay para la mejora de la comprensión de textos evaluando el impacto de la propuesta mejorado las capacidades comprensivas de los estudiantes observados.

Asimismo, Agudelo (2023) en el diagnóstico evidenció dificultades en el grupo para reconocer información expresa en un 52,63% y latente del texto en el 59,87% por cuanto se planeó una propuesta innovadora y sólida que lleve consigo la generación de estrategias para la práctica de la comprensión lectora mediadas por TIC como parte de la solución a la necesidad de fortalecer las habilidades comprensivas en el grupo observado planeándose una secuencia de procesos didácticos divertida y novedosa que facilite la interacción y por ende, la mejora de la capacidad comprensiva.

El diseño del programa de actividades multimedia basado en EDUCAPLAY para optimizar la comprensión de textos se constituyó en un plan que integra actividades, juegos y formas divertidas mediadas por TIC, en que los estudiantes pueden trabajar de manera autónoma y alegre construyendo los aprendizajes. La plataforma Educaplay tuvo la

particularidad de promover la generación e interacción de competencias en un ambiente de aprendizaje que tiene los rasgos de ser novedoso y se usa de soporte para el trabajo de comprensión lectora. Asimismo, el programa se basa en la teoría de la complejidad que busca tener una comprensión del hombre desde una óptica multidimensional, para brindar soluciones a la problemática del entorno. Asimismo, desde una óptica pedagógica se fundamentó en las teorías de aprendizaje significativo, teoría sociocultural que buscó que los aprendizajes sean importantes para la vida de los educandos y le sirvan para seguir aprendiendo. Asimismo, se fundamentó en la teoría conectivista que busca construir aprendizajes novedosos e interactivos mediante redes o entornos virtuales.

La forma del diseño del programa tiene similitud con el estudio de Hernández et al., (2022) quienes observaron que los estudiantes mostraron dificultades en el nivel literal (56,96%), nivel inferencial (70,84%) y crítico (75%); por tanto se planeó la implementación de la plataforma de apoyo que permite desarrollar estrategias orientadas al fortalecimiento de la comprensión de textos; en el estudio de salida los estudiantes mostraron desarrolladas su capacidades comprensivas de modo general en un 66% , concluyéndose que los estudiantes mejoraron sus capacidades comprensivas para reconocer información cual fuere su naturaleza empleando la plataforma Educaplay.

La implementación del programa de actividades multimedia basado en EDUCAPLAY para mejorar la comprensión lectora se denominó “La magia de leer” que incluyó un conjunto de actividades multimedias basadas en Educaplay, los cuales a través de una planificación y ejecución y evaluación adecuada y significativa permitió mejorar el nivel de comprensión de textos. Esta implementación se organizó con secuencias didácticas teniendo como dominio la plataforma Educaplay, diseñándose 10 sesiones de aprendizaje orientados a la mejora de la comprensión lectora, que en su conjunto permitió el progreso de las competencias comprensivas en los tres niveles de lectura.

La implementación tiene similitud con el trabajo de Murillo et al., (2021) que buscaron implementar la plataforma Educaplay mediante actividades para fortalecer la comprensión lectora con actividades motivantes con una secuencia didáctica en la plataforma para desarrollarse de modo interactivo que se organizó en cinco unidades de trabajo con actividades de juegos acompañadas de videos y lecturas diversas; evidenciado en los resultados finales donde el 80% mostró una alta capacidad lectora proyectiva, interpretativa e inferencial; concluyéndose que la implementación de la plataforma resultó motivante y provechoso y muy útiles para la práctica pedagógica para el incremento de las habilidades lectoras de niños y niñas.

Asimismo, Caicedo y Suarez (2022) implementaron con una estrategia pedagógica mediada con Educaplay para fortalecer la comprensión lectora crítica empelando el pensamiento computacional en Educaplay como herramienta tecnológica a partir de una secuencia de actividades planificadas didácticamente interactivas con texto diversos. Al final de la investigación los resultados mostraron capacidad buena en comprensión crítica llegando a utilizar la plataforma de modo excelente, empleando Educaplay para la mejora de los procesos de lectura crítica. De igual modo, Ventura (2022) quien implementó el programa organizado con 12 actividades facilitó el incremento de las habilidades de comprensión de textos. La investigación aporta un trabajo centrado en la organización de actividades en la plataforma para la mejora de la comprensión lectora situación similar se persigue en la presente investigación.

La evaluación del posttest midió la eficacia del programa de actividades multimedia basado en EDUCAPLAY en la mejora de la comprensión lectora observándose que la mayoría de estudiantes se encontró en el nivel destacado con el 66,67%, seguido del nivel logrado con el 33,33% significando que los educandos muestran mejoradas en sus habilidades de comprensión de textos para reconocer información expresa, inferir información y adoptar un punto de vista frente al texto que leen.

Al determinar la significatividad de la aplicación del programa de actividades multimedia basado en EDUCAPLAY en la mejora de la comprensión lectora se encontró que los estudiantes en el pretest mostraron dificultades para comprender los textos que leían por lo que evidenciaron dificultades para reconocer información expresa (nivel literal), reconocer información latente (nivel inferencial) y tomar posición crítica frente a los textos que leían (nivel crítico). Razón por la cual la planeación de programa de actividades multimedia basado en EDUCAPLAY buscó la mejora de la comprensión de textos.

El post test reflejo que los estudiantes mostraron habilidades que se concentraron en los niveles logrado y destacado reflejando que los estudiantes poseían habilidades para reconocer información expresa, latente y adoptar posición crítica frente al texto que leían. Por cuanto al determinar la significatividad mediante la prueba de muestras emparejadas se tuvo que el posttest mostró incremento con respecto al pretest, lo cual es significativo, donde Sig. = 0,000; indicando que existe una diferencia significativa en aplicar el programa de actividades multimedia basado en EDUCAPLAY en la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 10132 “Jesús Divino Maestro” del distrito de Mochumi.

Estos resultados se asemejan al estudio de Moscoso-Sánchez (2021) quien en los resultados del pre test los estudiantes mostraron dificultades en comprensión de textos en un 69%; por cuanto se implementó la plataforma manera flexible para la práctica pedagógica en que la familia se involucra para apoyar al estudiante mejorando la comprensión de textos en los niños y niñas; en el post test los estudiantes demostraron tener capacidades de comprensión en un 55%, concluyendo la plataforma influyó en la comprensión lectora siendo significativos los resultados del post test en función del pre test.

Asimismo, Fernández (2020) encontró una alta significatividad en los dos momentos evaluados; así como en los dos grupos en el postest; la evaluación de salida el grupo experimental mostró resultados significativos frente al grupo de control que mantuvo sus dificultades, concluyendo que las actividades implementadas en Educaplay contribuyó a la mejora de los niveles de comprensión lectora.

En los inicios de nuestra investigación la Institución Educativa seleccionada no contaba con los recursos tecnológicos necesarios para el desarrollo y la aplicación de nuestro Programa de actividades multimedias basada en Educaplay, motivo por el cual optamos por otra Institución Educativa fuera de nuestra jurisdicción de trabajo, implicando viajar del distrito Olmos hasta el distrito de Mochumi.

En la Institución Educativa 10132 “Jesús Divino Maestro” – Mochumi aceptaron la aplicación de nuestro programa de actividades multimedias basada en Educaplay, brindando el aula de CRT, apoyo por parte de los tutores de aula y horario flexible de acuerdo a nuestra disponibilidad.

Conclusiones

El nivel de comprensión lectora en el pretest evidenció, de modo general, que la mayoría de estudiantes se encontraron en el nivel proceso, con el 51,85%, seguido del nivel inicio con el 48,15%, lo que significa que el grupo tuvieron dificultades para reconocer información expresa del texto, latente y adoptar una posición crítica frente a los textos que leen.

El diseño del programa de actividades multimedia basado en EDUCAPLAY para mejorar la comprensión lectora se constituyó en un plan que integra actividades, juegos y formas divertidas mediadas por TIC, en que los estudiantes pueden trabajar de manera autónoma y alegre construyendo los aprendizajes fundamentada en la teoría de la complejidad, aprendizaje significativo, teoría sociocultural y conectivista que buscaron construir aprendizajes novedosos e interactivos mediante redes o entornos virtuales.

La implementación del programa de actividades multimedia basado en EDUCAPLAY para mejorar la comprensión lectora se denominó “La magia de leer” que incluyó diez sesiones de aprendizaje orientados a la mejora de la comprensión lectora, con estrategias como adivinanzas, crucigramas, sopa de letras, completar textos con actividades, diálogo, dictados, ordenar letras, ordenar palabras y relacionar elementos que en su conjunto permitió el desarrollo de las capacidades comprensivas en los niveles literal, inferencial y crítico.

La evaluación del post test midió la eficacia del programa de actividades multimedia basado en EDUCAPLAY en la mejora de la comprensión lectora observándose que la mayoría de estudiantes se encontró en el nivel destacado con el 66,67%, seguido del nivel logrado con el 33,33% significando que los niños y niñas muestran mejoradas en sus habilidades de comprensión de textos para reconocer información expresa, inferir información y adoptar un punto de vista frente al texto que leen.

Al determinar la significatividad de la aplicación del programa de actividades multimedia basado en EDUCAPLAY mediante la prueba de muestras emparejadas se tuvo que el postest mostró incremento con respecto al pretest, lo cual es significativo, donde Sig. = 0,000; indicando que existe una diferencia significativa en aplicar el programa de actividades en la mejora de la comprensión lectora en los niños y niñas.

Recomendaciones

1. Se recomienda a docentes que conozcan de TIC y los que no a empoderarse de ella para utilizar la plataforma Educaplay como un recurso que permitirá a ser más didáctica la comprensión lectora en los niños y niñas de todos los grados de Educación Primaria.
2. Es necesario la capacitación permanente a los docentes de estrategias y recursos tecnológicos para mejorar su desempeño, a través de la plataforma podrían desarrollar su competencia digital docente. De esta forma, los mismos pueden elaborar nuevas actividades en el Educaplay.
3. A partir de la presente investigación sea de interés para seguir insertando el uso de plataformas o software en la metodología de las diferentes áreas del diseño curricular y permita logros significativos en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños y niñas.
4. Es indispensable que cada institución educativa cuente con los recursos tecnológicos necesarios para lograr la competencia 28 que nos menciona el diseño curricular nacional. La utilización de tecnología se convierte en un requisito necesario en el trabajo de los docentes para desarrollar la competencia digital de nuestros niños y niñas, así se demostró en la utilización de la plataforma Educaplay ayudo a mejorar el nivel de comprensión lectora y con esto los resultados ECE serían más favorables.
5. La plataforma Educaplay lleva consigo un trabajo divertido para los estudiantes, por cuanto los resultados son significativos.

REFERENCIAS

- Agudelo - Diaz, C. E. (2023). *Estrategias mediadas con educaplay para el fortalecimiento de la comprensión lectora literal e inferencial*. [Tesis de maestría. Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL)]. <https://goo.su/Y7NrFYb>
- Avendaño, Y. (2020). Influencia de las estrategias de lectura de Isabel Solé en la comprensión lectora de los educandos de quinto grado de primaria. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, (12), 95-105. <https://goo.su/ILEaB11>
- Balaguer. (2020). Performace character y desarrollo positivo adolescente. Una acción educativa pensada. *Reflexiones desde la filosofía de la educación*, 56-63. <https://goo.su/aWMuE>
- Cáceres, A. y Gutiérrez, J. (2019). *Estrategias docentes para el desarrollo de lectura crítica a través de comerciales de televisión, en cuatro instituciones educativas distritales de Usme*. [Tesis de maestría. Universidad De La Salle]. <https://goo.su/WJYUgrs>
- Caicedo-Rivas, O.L. & Suarez E.M. (2022). *Estrategia pedagógica innovadora con Educaplay para el fortalecimiento de la comprensión lectora en su nivel crítico de lectura, donde se involucre el pensamiento computacional en estudiantes de grado quinto*. [Tesis de maestría. Universidad de Santander] <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/4f9e3677-0840-4e40-ad8f-6d12ad44daaa/content>
- Fernández, M. S. (2022). *Actividades multimedia en Educaplay para mejorar la comprensión lectora de cuentos en estudiantes de quinto de secundaria*. [Tesis de maestría. Universidad Santo Toribio De Mogrovejo]. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/5394>
- Fernández, R. J. (2017). *Aplicación del programa interactivo Edilim para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa "Daniel Becerra Ocampo" de Ilo, Perú*: Moquegua [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional UNAS. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3806/Edfegurj.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Educaplay. (2019). Educaplay. ADR Formación. <https://es.educaplay.com/>
- Gallego, D. (2020). Las mediaciones tecnológicas: estrategia didáctica en el fortalecimiento de las habilidades en la comprensión lectora a través de un curso virtual en la plataforma

- moodle en la institución educativa Teresita Montes de la ciudad de Armenia.
<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/21246>
- González, L. (2019). Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante el uso de Mangus Classroom en estudiantes de básica primaria de la IED Helena de Chauvin de Barranquilla. [Tesis de maestría. Universidad De La Costa]. <https://goo.su/s25GW>
- Gutiérrez-Diez, M. del C., Piñón Howletm, L. C., Sapién Aguilar, A. L., Gutiérrez-Diez, M. del C., Piñón Howletm, L. C., & Sapién Aguilar, A. L. (2020). Competencias docentes: Brecha entre teoría y percepciones en la Universidad Autónoma de Chihuahua. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(20).
<https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/647/2429>
- Hernández, H. A., Mercado, Y. D. C. y Martínez, M. M. (2022). *Fortalecimiento de la comprensión lectora a través de la plataforma digital EDUCAPLAY para alumnos del grado quinto (5°) del Centro educativo el Cañito y el acompañamiento de los padres de familia* (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena). <https://goo.su/H3C2h>
- Jurado, E. L. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2).
<http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v41n2/0257-4314-rces-41-02-12.pdf>
- Ley General de Educación. (2003). Ley Nro. 28044.
https://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf
- Macay, M. y Véliz, F. (2019). Niveles en la comprensión lectora de los estudiantes universitarios. *Revistas Polo del conocimiento*, 4, pp. 401-415.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7164280>
- Molina, D., Cáceres, M. & Chong, M. (2021). Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento: factor lúdico en el aprendizaje de lectura en primer grado de primaria ante la pandemia de la covid-19. *Revista de cooperacion.com*. (20), 1-16.
<http://revistadecooperacion.com/numero20/20-07.pdf>
- Marcillo, P. P., & Nacevilla Guañuna, C. A. (2021). La teoría del conectivismo de siemens en la educación (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5f92f9f9-a5d0-441c-b681-5e7d0b26f99f/content>
- Martín-Ruiz, I. y González-Valenzuela, M. (2022). Análisis de la comprensión lectora y las discapacidades en adolescentes. *Anales de psicología* 38 (2), 251-258.

- <https://revistas.um.es/analesps/article/view/419111/322681>
- Morin, E. (2001). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Grupo Planeta (GBS). <https://goo.su/ShdJ4G>
- Moscoso, E. M. M. (2021). *Fortalecimiento de la comprensión lectora con el uso de la plataforma Educaplay a través de la gamificación y aprendizaje basado en retos*. Tesis de maestría. Universidad De Santander Udes Centro De Educación Virtual CVUDES Palmira
<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/80a93ae1-cc00-4d99-9a78-fb3fd891239f/content>
- Murillo, L. V. y Naranjo, A. E. (2021). *Fortalecimiento de la Comprensión Lectora Mediante la Plataforma de Educaplay en Estudiantes de Grado Sexto del Colegio Integrado del Municipio de Cabrera*. Universidad Libre de Colombia
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/19593/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Novoa, P. (2019). Estrategias de aplicación digital en la comprensión de textos narrativos. *Investigaciones Sobre Lectura*. 11, 37-55. DOI 10.37132/isl.v0i11.277
<https://goo.su/38ILV3>
- Ortiz-Salazar, M. y Peña, J. (2019). La lectura en la infancia y niñez: incidencia en la construcción del sujeto lector. *Sophia*, 15(2), 111-117.
<https://revistas.ugca.edu.co/index.php/sophia/article/view/952/1478>
- Parra, R y Bustos, V. (2019) *Fortalecimiento de la comprensión lectora utilizando la plataforma de Educaplay en estudiantes de grado sexto, universidad de Santander, UDES, Maestría en gestión de la tecnología educativa, campus virtual CV-UDES*.
<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/19593?show=full>
- Pérez García, L. B. y Regino Orozco, B. M. (2019). *Objetos virtuales de aprendizaje para el mejoramiento de la comprensión lectora en la educación básica primaria*. [Tesis de maestría. Universidad De La Costa]. <https://goo.su/sGCvP>
- Real Academia Española. (2021). *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.). Espasa.
<https://dle.rae.es/diccionario>
- Ripoll, J. (2020). *Recopilación de estrategias de lectura de Isabel Solé*.
<https://www.intralineas.com/blog/recopilacion-de-estrategias-de-lectura-de-isabel-sole>
- Saldaña, B. A. (2020). Presupuestos ontológicos y antropológicos de la reflexión según Aristóteles como elemento de la condición humana. Una acción educativa pensada:

Reflexiones desde la filosofía de la educación, 31-38.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8169126>

Serpa, W. A. (2021). *Uso de Educaplay como entorno virtual para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de 9°* (Doctoral dissertation, Panamá: Universidad UMECIT, 2021.).

<https://repositorio.umecit.edu.pa/server/api/core/bitstreams/46338858-ea5d-4826-8381-3c6d08b4b1a9/content>

Samame, D. Y. (2020). *Actividades multimedia basada en educaplay para el desarrollo de la resolución de problemas en estudiantes de 2do grado de educación secundaria*. Universidad Santo Toribio de Mogrovejo.

https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3342/1/TL_SamameNizamaDenisse.pdf

Tequia, M. A., Jaime, M. I., & Zabala, N. A. (2022). *Fortalecimiento de las habilidades de comprensión lectora mediante la estrategia Metacognitiva Gamificada en Educaplay para los estudiantes del grado quinto* [Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena].

https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/16550/TGF_Marily%20Tequia%20Maria%20Jaime%20Nicolas%20Zabala.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tobón, S. (2013). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación. (Cuarta edición)*. ECOE. <https://goo.su/9vnVI>

Urday, J. R., y Deroncele Acosta, A. (2022). Enseñanza-aprendizaje significativo en un entorno educativo virtual. *Conrado*, 18(86), 322-331. <https://goo.su/ok8p>

Ventura, F. V. (2022). *Actividades multimedia elaboradas en educaplay basadas en el flipped classroom para fortalecer la comprensión lectora en niños de sexto grado*. Universidad Santo Toribio de Mogrovejo

https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/5248/4/TL_PuseMonjaFiorella.pdf

Zhizhingo, Y. V. P., Mediavilla, C. M. Á., Álvarez, J. C. E. & Herrera, D. G. G. (2020). Plataformas Virtuales: retos y perspectivas a partir de Docentes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5), 233-249.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7696069>

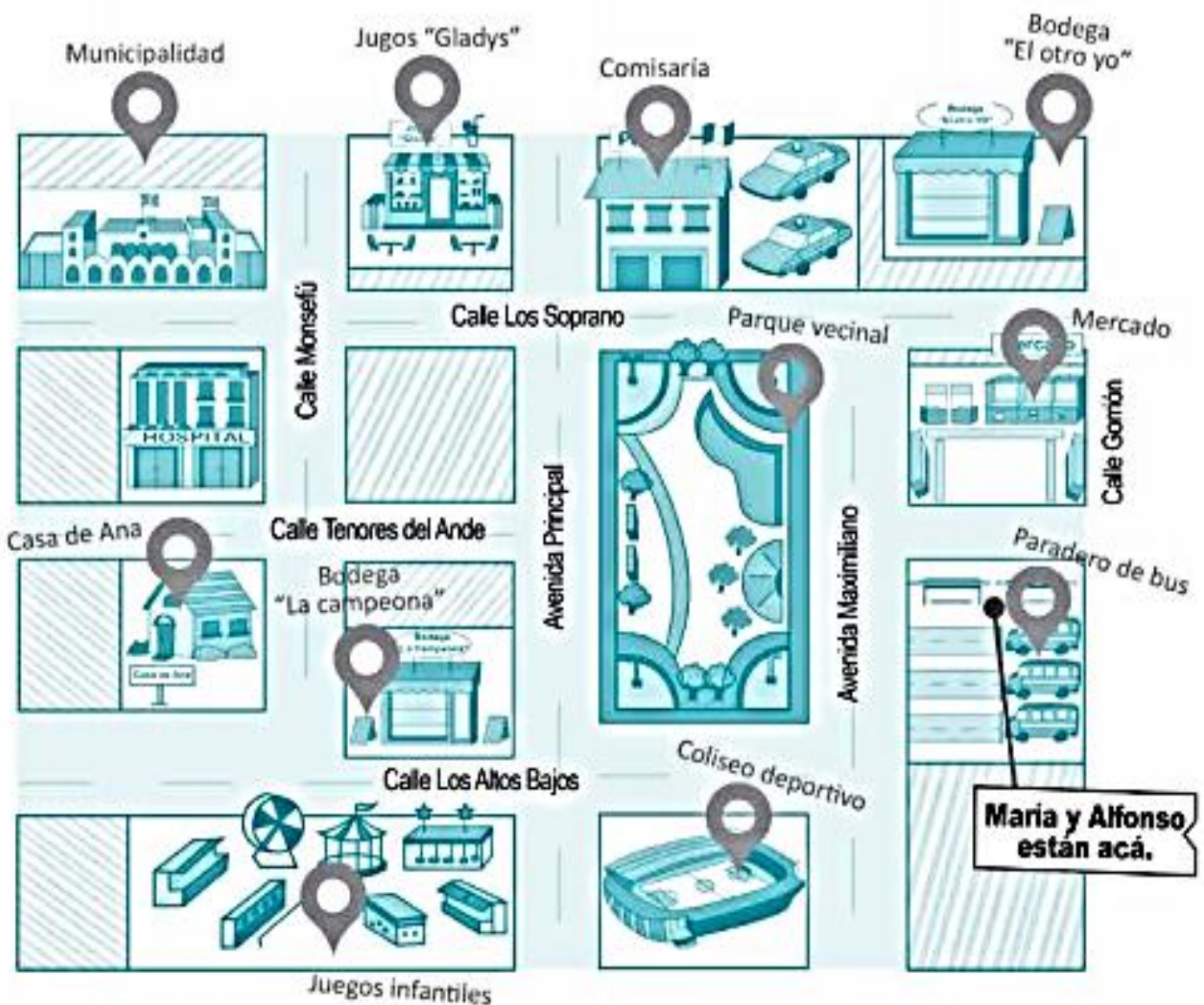
ANEXO 1:

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



Visitando a Ana

María y Alfonso quieren darle una visita sorpresa a su amiga Ana. Se acaban de bajar en el paradero que está cerca a la casa de Ana. Para poder ubicarse y llegar bien, están usando el mapa que ves abajo. ¿Qué te parece si los ayudamos a leer este mapa?



Ahora responde las preguntas:



Une con una línea los lugares que se encuentran uno frente al otro, según el mapa.

Juegos infantiles

Parque vecinal

Mercado

Bodega "La Campeona"

Comisaría

Paradero de bus



¿Dónde queda la casa de Ana?

Marca con X la respuesta correcta.

- a En el cruce de la calle Tenores del Ande y la Avenida Principal.
- b En el cruce de la calle Los Altos Bajos y la calle Monsefú.
- c En el cruce de la calle Los Altos Bajos y la Avenida Principal.
- d En el cruce de la calle Tenores del Ande y la calle Los Soprano.



María y Alfonso se encuentran en el paradero del bus y quieren llegar lo más rápido posible a la casa de Ana. ¿Qué ruta podrían seguir?

Primero pueden pasar por _____.

luego por _____.

y finalmente por _____.



¿Para qué fue hecho este mapa?



¿Crees que este mapa resultará útil para María y Alfonso?

Marca con una X lo que piensas.

Sí

No

¿Por qué? Explica tu respuesta.



Para la feria de ciencias, los niños de cuarto grado van a realizar el siguiente experimento:

Agua salada para una planta de papel

¿Sabes para qué sirven las raíces de las plantas? Evidentemente, anclan las plantas en los suelos e impiden que se caigan, pero ¿tienen otra función?

Realiza este práctico experimento y averígualo.

Necesitarás dos vasos, un poco de tierra para sembrar, una hoja de servilleta de papel, un poco de agua, una cuchara y dos cucharadas de sal.

Primero, pon un poco de tierra en un vaso y mézclala con las dos cucharadas de sal.

Luego, echa un poco de agua al vaso con la mezcla de tierra y sal hasta obtener un barro aguado.

A continuación, tuerce la servilleta de papel hasta formar una tira larga y delgada.

Enseguida, haz un hueco en el barro e introduce un extremo de la tira de papel y mete el otro extremo en el otro vaso vacío, formando un arco.

Después de una hora, notarás que el vaso que estaba vacío tiene un poco de agua.

Finalmente, moja tu dedo en el agua que ha aparecido en el vaso y pruébala. ¿A qué sabe?

¡El agua está salada! El papel absorbió el agua contenida en la tierra y la hizo viajar a través de él hacia el otro vaso. De la misma manera, las raíces sirven a las plantas para absorber el agua que está en la tierra; para vivir, las plantas necesitan nutrirse con sales minerales disueltas en el agua.



Ahora responde las preguntas:



Según el texto, ¿para qué sirven las raíces de las plantas?



¿Qué debe hacerse primero en el experimento?

Probar el agua
para ver a qué sabe.

a

Introducir la
servilleta de papel
en el barro.

b

Echar un poco
de agua en el vaso.

c

Mezclar la tierra
con la sal.

d



De acuerdo con el experimento, ¿cómo funcionan las raíces de las plantas?

Marca con una X la respuesta correcta.

a Funcionan como las cucharadas de sal.

b Funcionan como el vaso vacío.

c Funcionan como la tira de papel servilleta.

d Funcionan como el barro aguado.

Lee el siguiente párrafo del texto:

Necesitarás dos vasos, un poco de tierra para sembrar, una hoja de servilleta de papel, un poco de agua, una cuchara y dos cucharadas de sal.

¿A qué se refiere el párrafo anterior?

¿Para qué se escribió principalmente este texto?
Marca con una X la respuesta correcta.

- a Para que veamos que las plantas son importantes para la vida.
- b Para que aprendamos para qué sirven las raíces de las plantas.
- c Para que nos entretengamos haciendo un experimento interesante.
- d Para que sembremos una planta y la cuidemos con responsabilidad.



La profesora les pidió a sus estudiantes de cuarto grado que escribieran un artículo para la revista del colegio. Gabriela y sus compañeros están escribiendo sobre las personas a las que les tienen cariño. Gabriela escribió este texto.

Una persona muy especial para mí

Mi madrina se llama Elena Vásquez. Tiene 30 años y vive en la ciudad de Iquitos, como yo. Está casada y tiene dos hijos que son mayores que yo, pero muy amables.

Mi madrina me parece bonita. Tiene ojos grandes y pelo largo. Le gusta vestirse de verde, y cuando sale a la calle se pone lentes oscuros y un sombrero. Siempre está alegre y le gusta cantar las canciones de moda.

Ella trabaja en una peluquería. ¡Sus clientes dicen que es la mejor peluquera de la ciudad! Ella se ríe cuando dicen eso, pero se nota que está orgullosa de lo bien que hace su trabajo.

Me encanta quedarme a comer en su casa. Todo lo que cocina le sale muy rico, sobre todo el tacacho y los juanes de gallina. Ella siempre cree que ha preparado mucho y que va a sobrar, pero sus hijos y yo nos comemos todo sin dejar un solo rastro. La quiero mucho.


El domingo pasado me llevó a pasear por el río y terminamos la tarde pescando. No cogí ningún pez, pero me hizo reír mucho con sus historias, y la pasé muy bien. Me ha prometido que el próximo domingo iremos con su familia a la isla de los monos.

¡No puedo esperar!



Ahora responde las preguntas:



 Según la autora, ¿cómo son los ojos de Elena Vásquez?
Marca con una X la respuesta correcta.

- a Verdes.
- b Oscuros.
- c Bonitos.
- d Grandes.

 ¿De qué trata principalmente este texto?

 Lee nuevamente este párrafo:

Ella trabaja en una peluquería. ¡Sus clientes dicen que es la mejor peluquera de la ciudad! Ella se ríe cuando dicen eso, pero se nota que está orgullosa de lo bien que hace su trabajo.

¿De qué trata este párrafo? Marca con una X la respuesta correcta.

- a De lo bien que la madrina hace su trabajo.
- b De las características de la madrina.
- c Del lugar donde vive la madrina en Iquitos.
- d De lo orgullosa que está la madrina de su ahijada.



Lee nuevamente este párrafo:

Me ha prometido que el próximo domingo iremos con su familia a la isla de los monos.

¡No puedo esperar!

esta parte, ¿cómo se siente Gabriela, la autora del texto?
Marca con una X la respuesta correcta.

- a Agradecida.
- b Orgullosa.
- c Ilusionada.
- d Confundida.



Elena Vásquez ha decidido dejar de trabajar en la peluquería y va a poner un puesto de comida preparada en el mercado.

¿Crees que le irá bien? Marca con una X la respuesta correcta.

- Sí
- No

¿Por qué? Explica tu respuesta.

ANEXO 2:

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS

ANEXO 1

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ta):

Mestanza Camacho Segundo Daño

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiantes del Post grado - Maestría Informática Educativa y TIC, requerimos validar los instrumentos con los cuales se recoge la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Magister en Informática Educativa y TIC. El título de nuestra investigación es **PROGRAMA DE ACTIVIDADES MULTIMEDIA BASADO EN EDUCAPLAY PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

1. Anexo 1: Carta de presentación
2. Anexo 2: Matriz de operacionalización
3. Anexo 3: Definiciones conceptuales de las variables
4. Anexo 4: Certificado de validez de contenido de los instrumentos
5. Anexo 5: Instrumento

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,


Cubas Zamora Cinthia Carol
DNI. N° 45777087


Iluncor Sandoval Margarita Isabel
DNI. N° 45226956

Chiclayo, Setiembre 2019

ANEXO 4

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE:
Comprensión lectora**

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Nivel literal								
1	Une con una línea los lugares que se encuentran uno frente al otro. (Texto 1: mapa)	✓		✓		✓		
2	¿Dónde queda la casa de Ana? (Texto 1: mapa)	✓		✓		✓		
3	¿Qué ruta podrían seguir? (Texto 1: mapa)	✓		✓		✓		
4	Según el texto: ¿Para qué sirven las raíces de las plantas? (Texto 2: experimento)	✓		✓		✓		
5	¿Qué debe hacerse primero en el experimento? (Texto 2: experimento)	✓		✓		✓		
6	De acuerdo con el experimento, ¿Cómo funcionan las raíces de las plantas? (Texto 2: experimento)	✓		✓		✓		
7	Según la autora, ¿Cómo son los ojos de Elena Vázquez? (Texto 3: Un artículo)	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: Nivel inferencial								
8	¿Para qué fue hecho este mapa? (Texto 1: mapa)	✓		✓		✓		
9	¿A qué se refiere el párrafo anterior? (Texto 2: experimento)	✓		✓		✓		
10	¿Para qué se escribió principalmente este texto? (Texto 2: experimento)	✓		✓		✓		

11	En esta parte, ¿Cómo se siente Gabriela, la autora del texto? (Texto 3: Artículo)	✓		✓		✓		
12	¿De qué trata principalmente este texto? (Texto 3: Artículo)	✓		✓		✓		
13	¿De qué trata este párrafo? (Texto 3: Artículo)	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: Nivel Criterial								
14	¿Crees que este mapa resultará útil? (Texto 1: mapa)	✓		✓		✓		
15	¿Crees que le irá bien? Si no ¿Por qué?	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []
...23 de Set. del 2019.

Apellidos y nombres del juez evaluador:
MESTANZA CAMACHO SEGUNDO DAÑO DNI: 16769993

Especialidad del evaluador:
LENGUA Y LINGÜÍSTICA

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

ANEXO 4

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE:
Plataforma Educaplay**

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1								
1	Realiza procedimientos y preguntas para ingresar a la plataforma Educaplay.	✓		✓		✓		
2	Utiliza adecuadamente la plataforma Educaplay para desarrollar las actividades.	✓		✓		✓		
3	Desarrolla las actividades de la plataforma Educaplay para plasmar sus ideas, conceptos, historias o relatos.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []
...23 de Set. del 2019.

Apellidos y nombres del juez evaluador:
MESTANZA CAMACHO SEGUNDO DAÑO DNI: 16769993

Especialidad del evaluador:
LENGUA Y LINGÜÍSTICA

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

ANEXO 1

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita):

FERNANDEZ OTOYA, Fiorela Anai

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiantes del Post grado - Maestría Informática Educativa y TIC, requerimos validar los instrumentos con los cuales se recoge la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Magister en Informática Educativa y TIC. El título de nuestra investigación es: **PROGRAMA DE ACTIVIDADES MULTIMEDIA BASADO EN EDUCAPLAY PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

1. Anexo 1: Carta de presentación
2. Anexo 2: Matriz de operacionalización
3. Anexo 3: Definiciones conceptuales de las variables
4. Anexo 4: Certificado de validez de contenido de los instrumentos
5. Anexo 5: Instrumento

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.


Cubas Zamora Cynthia Carol
DNI. N° 45777087


Lluncor Sandoval Margarita Isabel
DNI. N° 45226956

Chiclayo, Setiembre 2019

ANEXO 4

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE:
Comprensión lectora

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Une con una línea los lugares que se encuentran uno frente al otro. (Texto 1: mapa)	✓		✓		✓		
2	¿Dónde queda la casa de Ana? (Texto 1: mapa)	✓		✓		✓		
3	¿Qué ruta podrían seguir? (Texto 1: mapa)	✓		✓		✓		
4	Según el texto: ¿Para qué sirven las raíces de las plantas? (Texto 2: experimento)	✓		✓		✓		
5	¿Qué debe hacerse primero en el experimento? (Texto 2: experimento)	✓		✓		✓		
6	De acuerdo con el experimento, ¿Cómo funcionan las raíces de las plantas? (Texto 2: experimento)	✓		✓		✓		
7	Según la autora, ¿Cómo son los ojos de Elena Vázquez? (Texto 3: Un artículo)	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: Nivel inferencial		Si	No	Si	No	Si	No	
8	¿Para qué fue hecho este mapa? (Texto 1: mapa)	✓		✓		✓		
9	¿A qué se refiere el párrafo anterior? (Texto 2: experimento)	✓		✓		✓		
10	¿Para qué se escribió principalmente este texto? (Texto 2: experimento)	✓		✓		✓		

11	En esta parte, ¿Cómo se siente Gabriela, la autora del texto? (Texto 3: Artículo)	✓		✓		✓		
12	¿De qué trata principalmente este texto? (Texto 3: Artículo)	✓		✓		✓		
13	¿De qué trata este párrafo? (Texto 3: Artículo)	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: Nivel Criterial		Si	No	Si	No	Si	No	
14	¿Crees que este mapa resultará útil? (Texto 1: mapa)	✓		✓		✓		
15	¿Crees que le irá bien? Si/ no ¿Por qué?	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []
... 21 de 09 del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador: Fernandez Otoy, Fiorela Anai DNI: 76806272

Especialidad del evaluador: Matemática Computación e Informática

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

ANEXO 4

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE:
Plataforma Educaplay

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Realiza procedimientos y preguntas para ingresar a la plataforma Educaplay.	✓		✓		✓		
2	Utiliza adecuadamente la plataforma Educaplay para desarrollar las actividades.	✓		✓		✓		
3	Desarrolla las actividades de la plataforma Educaplay para plasmar sus ideas, conceptos, historias o relatos.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []
... 21 de 09 del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador: Fernandez Otoy, Fiorela Anai DNI: 76806272

Especialidad del evaluador: Matemática Computación e Informática

¹ Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
² Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

ANEXO 3**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo identificado con DNI N°, padre / madre – apoderado (a) de, estudiante del de nivel doy consentimiento para que participe del Proyecto de Investigación titulado: **PROGRAMA DE ACTIVIDADES MULTIMEDIA BASADO EN EDUCAPLAY PARA LA COMPRESIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA** liderado por el investigadoras:

- ✓ CUBAS ZAMORA, Cinthia Carol
- ✓ LLUNCOR SANDOVAL, Margarita Isabel

Asimismo, doy fe que he sido informado (a) de que la información aportada a las investigadoras está sujeta a secreto profesional; y por la tanto, no puede ser divulgada a terceras personas sin nuestro consentimiento.

También, las investigadoras están obligadas a revelar ante las instancias oportunas información confidencial en aquellas situaciones que pudieran representar un riesgo muy grave para nuestro hijo(a).

Acepto que como padre/madre, apoderado(a) seré informado de los aspectos relacionados con esta investigación.

Firma del apoderado (a) _____

En calidad de _____

Ciudad y fecha _____

ANEXO 4

SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA



Chiclayo, 20 de setiembre 2019

CARTA N.º 013 – 2019 – USAT – PGRA

Mgtr. Gabriel Gonzales Flores
 Institución Educativa N° 10132 "Jesús Divino Maestro"
 Mochumí

Presente.-

Asunto: Solicitar autorización aplicar el Pretest, Programa de Intervención y Postest en el centro educativo.

Es grato dirigirme a usted para expresarle un cordial saludo a nombre de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo y, a la vez, presentarle a los maestrantes Cubas Zamora, Cinthia Carol y Lluncor Sandoval, Margarita Isabel, estudiantes del Programa de Maestría en Informática Educativa y Tecnologías de la Información y Comunicación, quienes solicitan *autorización para* aplicar el Pretest, Programa de Intervención y Postest en el centro educativo; a fin de que le permita desarrollar su informe de tesis, "Programa de Actividades Multimedia Basado en Educaplay para la Comprensión lectora en los niños del cuarto grado de educación primaria".

Agradeciendo las facilidades otorgadas al estudiante para la realización de su trabajo de investigación, hago propicia la ocasión para reiterarle los sentimientos de consideración y estima.

Atentamente



Beatriz Ortega Pauta
 Directora Escuela de Posgrado – USAT
 DIRECCIÓN
 ESCUELA DE POSGRADO



ANEXO 5

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Comprensión Lectora

Dimensiones	Indicadores	Ítems
Literal	Da respuesta a preguntas simples, cuya solución está en el texto.	<p>Une con una línea los lugares que se encuentran uno frente al otro.(Texto 1: mapa)</p> <p>¿Dónde queda la casa de Ana?(Texto 1: mapa)</p> <p>¿Qué ruta podrían seguir? .(Texto 1: mapa)</p> <p>Según el texto: ¿Para qué sirven las raíces de las plantas? .(Texto 2: experimento)</p> <p>¿Qué debe hacerse primero en el experimento? .(Texto 2: experimento)</p> <p>De acuerdo con el experimento, ¿Cómo funcionan las raíces de las plantas? .(Texto 2: experimento)</p> <p>11- Según la autora, ¿Cómo son los ojos de Elena Vásquez?(Texto 3: un artículo)</p>

Dimensiones	Indicadores	Ítems
Inferencial	Da respuestas realizando diferentes procesos cognitivos ante un texto.	<p>¿Para qué fue hecho este mapa? .(Texto 1: mapa)</p> <p>- ¿A qué se refiere e párrafo anterior? .(Texto 2: experimento)</p> <p>- ¿Para qué se escribió principalmente este texto?(Texto 2: experimento)</p> <p>- ¿De qué trata principalmente este texto? .(Texto 3: Artículo)</p> <p>- ¿De qué trata este párrafo? .(Texto 3: Artículo)</p> <p>-En esta parte, ¿Cómo se siente Gabriela, la autora del texto (Texto 3: Artículo)</p>
Critico	Da respuestas brindando su punto de vista.	<p>5- ¿Crees que este mapa resultará útil? .(Texto 1: mapa)</p> <p>15- ¿Crees que le irá bien? Si/ no ¿Por qué?</p>

Programa de actividades EDUCAPLAY

Dimensiones	Indicadores	Ítems
Pedagógica	<p>Identifica conocimientos previos, genera preguntas y expectativas de lectura utilizando EDUCAPLAY.</p> <p>Resuelve preguntas en las que confronta hipótesis utilizando EDUCAPLAY.</p> <p>Resuelve preguntas de nivel literal, inferencial y criterial.</p>	<p>Realiza procedimientos y preguntas para ingresar a la plataforma Educaplay.</p> <p>Utiliza adecuadamente la plataforma Educaplay para desarrollar las actividades.</p> <p>Desarrolla las actividades de la plataforma Educaplay para plasmar sus ideas, conceptos, historias o relatos.</p>

ANEXO 6

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROGRAMA DE ACTIVIDADES MULTIMEDIA BASADO EN EDUCAPLAY PARA LA COMPRESIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
¿En qué medida el programa de actividades multimedia basado en el EDUCAPLAY mejora la comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 10132 “Jesús Divino”?	Implementación del programa de actividades multimedias basada en EDUCAPLAY en la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la	Identificar el nivel de comprensión lectora a través del pre test en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 10132 “Jesús Divino Maestro” del distrito de Mochumi.	Si se implementa un programa de actividades multimedias basados en EDUCAPLAY entonces se mejora significativamen	PROGRAMA DE ACTIVIDADES EDUCAPLAY Variable Independiente	TECNOLÓGICA	La población lo constituyen 97 niños (as) cuyas características son las siguientes: -Las edades oscilan entre los 9 - 10 años -Son de ambos sexos. -Condición socioeconómica baja.	Encuesta	Pretest
		Describir la problemática de los niveles de la comprensión lectora en	EDUCAPLAY		PEDAGÓGICA		Observación	Ficha Resumen

Maestro” del distrito de Mochumi?	I.E. N° 10132 “Jesús Divino Maestro” del distrito de Mochumi.	los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 10132 “Jesús Divino Maestro” del distrito de Mochumi.	te los niveles de comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de Educación		Diseño Implementación Ejecución Evaluación		Observación sistemática	Lista de Cotejo
		Diseñar e Implementar el programa de actividades multimedia basado en EDUCAPLAY para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 10132 “Jesús Divino Maestro” del distrito de Mochumi.	Primaria de la I.E. N° 10132 “Jesús Divino Maestro” del distrito de Mochumi.	COMPRENSIÓN LECTORA	Nivel Literal Nivel Inferencial Nivel Critico	Muestra: Constituida por 34 estudiantes.		
		Evaluar la eficacia del programa de		Variable Dependiente				

		actividades multimedia basado en EDUCAPLAY en la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 10132 “Jesús Divino Maestro” del distrito de Mochumi.						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

ANEXO 7**PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

https://docs.google.com/document/d/1QxIukIna22klrBIT_mSIL9Hm_ez2lbrD/edit?usp=drive_link&oid=112355371292030570838&rtpof=true&sd=true